

XBOX 360

KINECT™



300050387



WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

JUST DANCE®

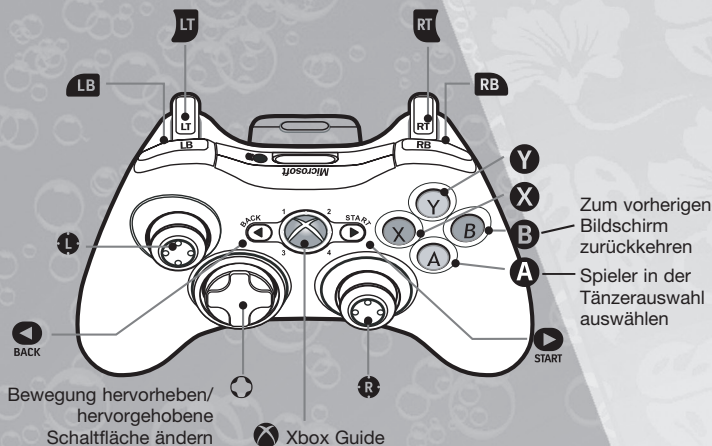
Disney Party

INHALT

Steuerung	2
Zugriff auf die integrierte Bedienungsanleitung	2
Die Steuerung von Just Dance®: Disney Party	3
Über Kinect	4
Spielablauf	5
Ubisoft-Kundendienst	6
Garantie	8

STEUERUNG

Xbox 360 Controller



ZUGRIFF AUF DIE INTEGRIERTE BEDIENUNGSANLEITUNG

Diese Bedienungsanleitung ist für einen leichteren Zugriff direkt in das Spiel integriert.

Um die Bedienungsanleitung im Spiel anzuzeigen, wähle bitte im Hauptmenü "Eltern" und dann "Bedienungsanleitung" aus. Mit der integrierten Bedienungsanleitung findest du zum einen schnell und einfach die gewünschten Antworten, und zum anderen geht sie nicht kaputt oder verloren und nutzt sich nie ab. Dies ist nur eine der Maßnahmen, die Ubisoft zum Schutz der natürlichen Rohstoffe der Erde unternimmt.

DIE STEUERUNG VON JUST DANCE®: DISNEY PARTY

Verwenden des Kinect™ für Xbox 360

Stell dich einfach einige Sekunden vor deinen Xbox 360® Kinect Sensor, um **JUST DANCE®: DISNEY PARTY** zu starten.

Menüsteuerung

Stelle dich vor deinen Fernseher. Halte deine rechte Hand mit der Handfläche nach vorne diagonal von deinem Körper weg. Du wirst erkannt und beim Spiel angemeldet. Jetzt kannst du den Navigationscursor steuern.

Cursorsteuerung

Bewege den Cursor auf dem Bildschirm über die Schaltfläche, die du auswählen möchtest. Wenn sich der Cursor in der Nähe einer Schaltfläche befindet, wird er darauf zentriert, und die Anzeige füllt sich ungefähr eine Sekunde lang auf.

Verwenden des Xbox 360 Controllers

Du kannst auch mit dem Xbox 360 Controller die Spielmenüs navigieren. Bewege den Cursor mit dem Steuerkreuz oder dem linken Stick. Mit A triffst du eine Auswahl, mit B kehrst du zum vorherigen Bildschirm zurück.

ÜBER KINECT

Kinect Tuner

Wenn der Kinect Sensor Probleme hat, den Spieler zu erkennen, kannst du den Kinect Tuner mit Y auf dem Xbox 360 Controller aufrufen.

Guide-Geste

In den Menüs kannst du den linken Arm im 45-Grad-Winkel nach links unten ausstrecken, um den Kinect Guide aufzurufen. Während des Tanzens pausiert die Kinect Guide-Geste das Spiel.

SPIELABLAUF

- In Duetten hat jeder Tänzer seine eigenen Bewegungen. Wähle den zu folgenden Tänzer aus, indem du dich auf die linke oder rechte Seite des Bildschirms stellst.
- Je präziser deine Bewegungen sind, desto mehr Punkte erhältst du.
- Achte unten auf dem Bildschirm auf “Nächste Bewegung”-Symbole, die dir die nächste Aktion verraten. Durch perfekte Bewegungs-Combos erhältst du mehr Punkte. Gold-Bewegungen, die mit besonderen “Nächste Bewegung”-Symbolen angezeigt werden, bringen dir bei korrekter Ausführung mehr Punkte.
- An der Fortschrittsanzeige kannst du ablesen, welcher Spieler im Multiplayer in Führung liegt.

UBISOFT-KUNDENDIENST

Kostenlose Kontaktmöglichkeiten

Auf unserer Kundendienst-Seite finden Sie Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen, Lösungen zu bekannten Problemen und viele Informationen rund um unsere Spiele: **<http://support.ubisoft.com>**

Sie haben keine Antwort auf Ihre Frage gefunden? Wir sind Ihnen gerne behilflich! Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung, um mit uns Kontakt aufzunehmen:

Support-Anfrage:

Anfragen via Kundendienst-Seite beantworten wir von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr. Wählen Sie auf der Kundendienst-Seite Ihr Spiel und klicken Sie auf „**Fragen Sie uns**“. Bitte stellen Sie uns mit Ihrer Anfrage alle relevanten Informationen (z.B. Konsolenversion, genaue Fehlermeldung etc.) zur Verfügung. Nur so sind wir in der Lage, Ihnen gezielt zu helfen.

Live-Chat:

Unser Live-Chat ermöglicht es Ihnen, direkt und unverbindlich mit einem Ubisoft-Support-Mitarbeiter zu chatten. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass komplexere Probleme im Chat nicht gelöst werden können. Wir bieten den Chat ausschließlich für die Themenbereiche an, die auf der Chatseite angegeben sind.

Technik-Foren:

Weitere Tipps und Lösungen können Sie in unseren Technik-Foren erhalten, wo darüber hinaus eine große und kompetente Spieler-Community aktiv ist. Zusätzlich können Sie nicht-technische Fragen in den allgemeinen Foren stellen.

Alle Foren finden Sie unter: **<http://forums-de.ubi.com/eve>**

Kostenpflichtige Kontaktmöglichkeiten

Technische Hotline:

Ergänzend zu den kostenlosen Support-Angeboten bieten wir Ihnen eine kostenpflichtige telefonische Hotline von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr unter der Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) für unsere Spiele an.

Haben Sie bitte Verständnis dafür, dass komplexere Probleme nicht telefonisch gelöst werden können. Wir empfehlen Ihnen, Support-Anfragen grundsätzlich über die Kundendienst-Seite zu stellen.

Spiele-Hotline:

Bei Fragen zum Spielinhalt, Tipps und Tricks können Sie sich unter der Rufnummer 0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) an unsere Spiele-Hotline wenden.

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

Technische Hotline: **0900 - 060860** (0,28 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Tipps und Tricks: **0900 - 510995** (2,17 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Wir freuen uns auf Ihren Besuch / Ihren Anruf bei uns!

Ihr Ubisoft-Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

Autodesk®
Scaleform™

JUST DANCE®: DISNEY PARTY

©2012 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Just Dance, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Disney elements ©Disney; Disney is a trademark of Disney Enterprises Inc. used under license by Ubisoft. Uses Scaleform GfX © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Developed by LAND HO! Published by Ubisoft.